MÖRK BORG is © Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell

КОЩУНСТВЕННЫЙ СКАЛЬД

класс для

MÖRK BORG

Автор Karl Druid
Графический дизайн и арт Johan Nohr
Перевод Авистый Ав **Верстка** Борис Годунов

Постоянно производя неприятные звуки, ваше призвание, как барда, оставило вас в нищете и с дурной репутации… до одного злополучного дня, когда нечестивое существо решило заключить с вами сделку на всю оставшуюся жизнь. Ваша душа кричит, но ваше горло сладко поет, и ваш кошелек все слаще. Небольшая цена.

Начинаешь с **4к6×10с** и **к2 Знамений.**
ОЗ: Стойкость + к6

Сделка была заключена (к6)

1. В флигеле недалеко от Грифта.
2. Прячась от охранников в Галгенбеке.
3. В опочивальне Вестландского дворянина.
4. Грезя, валяясь в канаве.
5. Прозябая в темнице Шлезвига.
6. За минуту до того, как умереть от холода по дороге в Альянс.

Способности

Ваша усиленная личность компенсирует обмен за душу, бросьте 3к6+2 на Хладнокровие. Тяжело прожитая жизнь заставляет вас рано отправиться в могилу, бросьте 3к6-2 на Стойкость. Бросьте к6 по таблице оружия и к3 по таблице брони. Куда бы не отправившись, вы несете ауру неестественного очарования, способную сбить с толку врагов и успокоить друзей, **потратьте запас Силы на добавление или вычитание к6 к любой проверке Морали.**

Когда вы заключили сделку, которая изменила вашу жизнь и душу, вам был дарован один (1) из следующих проклятых инструментов:

1. КИШКОВОЛЫНКА СУДЬБЫ
Это месиво плоти, кишок с пронзающими их костяными трубками, в которые вы можете дуть. При этом выбранные вами слушатели наполняются неземным голодом, как если бы они не ели целую неделю.

2. БОЛЬМАНКА
При проворачивании рукояти этой шарманки - струны в деревянном корпусе покрытым запёкшейся кровью издают гудящий звук, от которого страдают уши существ, не прошедших проверку Хладнокровия РС12. В первом раунде шарманка наносит к2 урона, в следующем к4 и дальше больше с каждым последующих раундом.

3. Хребетодробилка
Ударяя по этому барабану, сделанному из панциря геллиона, бросьте 2к6:

6+ Все, кроме вас, проходят проверку Ловкости РС14 или падают ничком.
11 Выберите к4 существ, которые могут слышать ваш барабанный бой. Их спины ломаются, как ветки. Вы не можете снова использовать барабан сегодня.
12 В ушах не перестанет звенеть; вы потеряете слух в течение следующих 24 часов.

Также служит щитом.

4. ДЬЯВОЛЬСКИЙ ИСТОЧНИК
Рог вельзебубонического существа из самых глубоких глубин Бескрайнего Моря. От его рокота лёгкие ваших врагов заполняются морской водой, если они не пройдут проверку Стойкости РС14; им нужно будет потратить раунд на то, чтобы изрыгнуть воду, прежде чем действовать как-то еще.

5. АРФА ИЗ УСТ В УСТА
Играйте на этой арфе из челюстных костей, чтобы заставить **сломленного** слушателя мгновенно восстановить к4 ОЗ. Он не сможет говорить, пока полностью не восстановит ОЗ.

6. ЛЮТНЯ ОСТРОГО ЗВЕРСТВА
Когда на ней играют, звук этого инструмента в форме топора (урон к8) меняет местами показатели Силы и Хладнокровия любого, кто ее слышит, на следующие к6 дней. Повторная игра на ней не производит никакого эффекта на этих существ.